



- 1. Código:** 35004 **Nombre:** Programación Avanzada
- 2. Créditos:** 3,00 **--Teoría:** 1,50 **--Prácticas:** 1,50 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
- Módulo:** 1-Módulo Formación Interdisciplinar **Materia:** 4-Arte Audiovisual y Multimedia
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** García Miragall, Carlos Manuel
- Departamento:** SISTEMAS INFORMÁTICOS Y COMPUTACIÓN

4. Bibliografía

5. Descripción general de la asignatura

Programación Avanzada pretende, por un lado, afianzar los conocimientos de programación, a través del aprendizaje de lenguajes de programación gráficos; abordando el uso de operadores u objetos definidos en el lenguaje gráfico y su programación mediante el lenguaje subyacente al entorno gráfico. Y por otro capacitar al alumnado en el desarrollo de aplicaciones multimedia, en las que estén involucrados medios visuales, medios sonoros, datos del entorno y medios mecánicos.

6. Conocimientos recomendados

(35007) Fundamentos de la programación

7. Competencias

Competencias transversales

(13) Instrumental específica

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Desarrollar una aplicación multimedia sencilla usando un lenguaje gráfico .
- Descripción detallada de las actividades
El alumnado deberá implementar en el lenguaje de programación gráfico una pequeña aplicación que involucre medios sonoros y visuales.
- Criterios de evaluación
La actividad se evaluará en base al funcionamiento y estructuración de la aplicación consistirá.

8. Unidades didácticas

1. Introducción a la programación gráfica. Lenguajes de programación gráficos y aplicaciones en tiempo real.
2. Tratamiento de medios sonoros y visuales en el lenguaje de programación gráfico.
3. Programación de propiedades de objetos u operadores y técnicas para el control de la aplicación.
4. Tratamiento de datos del entorno y medios mecánicos en el lenguaje de programación gráfico. Protocolos de comunicación entre aplicaciones.
5. Programación de objetos u operadores en el lenguaje de programación gráfico, a través del lenguaje de programación subyacente
6. Desarrollo de un modelo de instalación multimedia interactiva

9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	2,00	--	--	2,00	--	--	--	4,00	5,00	9,00
2	3,00	--	--	3,00	--	--	0,50	6,50	10,00	16,50
3	2,00	--	--	2,00	--	--	0,50	4,50	5,00	9,50
4	2,00	--	--	2,00	--	--	0,50	4,50	5,00	9,50
5	3,00	--	--	3,00	--	--	0,50	6,50	10,00	16,50
6	3,00	--	--	3,00	--	--	0,50	6,50	10,00	16,50
TOTAL HORAS	15,00	--	--	15,00	--	--	2,50	32,50	45,00	77,50

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

(05) Trabajos académicos

Nº Actos **Peso (%)**

5 100

Todos los trabajos son obligatorios. Los cinco trabajos académicos son prácticas que se corresponden con cada una de las





10. Evaluación

unidades temáticas, a presentar de forma individual al final de cada uno de los temas, las cuatro primeras suponen el 60% la nota final y se corresponden con las unidades 2,3,4 y 5, teniendo un peso del 15% cada una, y el último trabajo académico tendrá un peso del 40% y se corresponde con la unidad 6, que engloba todos los aspectos vistos en las unidades anteriores. Todos los trabajos académicos son individuales.

En el caso de personas matriculadas con dispensa de asistencia, su evaluación consistirá en la presentación de los cinco trabajos académicos, donde cada uno se corresponde con las unidades didácticas 2,3,4,5,y 6, teniendo un peso sobre de la nota final de 15%,15%,15%,15% y 40% respectivamente.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	10	
Teoría Seminario	10	
Práctica Aula	10	
Práctica Laboratorio	10	
Práctica Informática	10	
Práctica Campo	10	

